BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sumber belajar memiliki dampak yang signifikan dalam bidang pendidikan. Sumber belajar adalah bahan yang digunakan untuk membantu proses belajar. untuk memperlancar pembelajaran. Sumber belajar dirancang supaya mendorong proses belajar yang lebih efektif,efisien, dan menarik, sekaligus merangsang belajar siswa. Januszeswki dan Molenda (2008:213) mengatakan bahwa "Sumber belajar didefinisikan sebagai kumpulan bahan, peralatan, lokasi, dan orang yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungan sekitar untuk meningkatkan pembelajaran dan kinerja. Sumber belajar dapat membuat proses belajar menjadi lebih dinamis. Untuk proses belajar, tersedia sumber belajar, seperti lingkungan, media cetak, dan media elektronik.

Perkembangan teknologi Ini telah mengubah setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan itu penting dalam kehidupan masyarakat "Pendidikan pada umumnya adalah suatu usaha yang dimaksudkan oleh manusia untuk mempengaruhi individu lain secara individu, kelompok, dan masyarakat agar mereka melaksanakan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan," tulis Notoatmojo (2003:16).'".

Tentunya dalam melakukansuatu Ada banyak aspek yang menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran. "Beberapa aspek yang dimaksud dipisahkan menjadi dua komponen, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal,"

kata Demikan Slameto (2003:54). Unsur internal meliputi faktor kesehatan, kecerdasan, minat, bakat, persiapan, dan kelelahan yang ada dalam diri individu atau siswa yang sedang belajar. Faktor eksternal meliputi keluarga, faktor sekolah (pendidikan, standar media pengajaran pelajaran di atas ukuran metode pengajaran, kurikulum, relasi, kondisi gedung, metode pengajaran dan pekerjaan rumah, disiplin, dan sekolah); dan faktor masyarakat (aktivitas dalam masyarakat, media sosial, teman sebaya, serta bentuk kehidupan masyarakat lain).

Penelitian, khususnya pendidikan dan penelitian, merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh tenaga kependidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.Melalui penelitian, peneliti dapat memahami masalah pendidikan dan menemukan solusinya.Seseorang juga dapat meneliti, membuat dan menerapkan praktik pendidikan baru dan lebih inovatif Berbagai jenis penelitian, seperti penelitian dan pengembangan, tersedia untuk peneliti (Research and Development).

Menurut Borg dan Gall (1989), penelitian dan pengembangan adalah proses dimana barang-barang pendidikan dikembangkan dan divalidasi..Hasil penelitian dan Pengembangan tidak hanya mencakup peningkatan item yang ada tetapi juga mengejar pengetahuan dan solusi untuk masalah dunia nyata. Untuk merancang produk tertentu, lakukan penelitian yang memerlukan analisis (melalui penelitian atau pendekatan kualitatif) dan mengevaluasi efektivitas produk dalam komunitas yang lebih besar. Produk (metode pengujian yang digunakan) untuk menguji efek ini.

Metode pembelajaran kurikulum terdahulu memiliki kelemahan mendasar yaitu sistem pengajaran berpatokan kepada guru sebagai motor penggerak dalam proses pembelajaran, sedangkan Siswa penerima informasi guru., namun proses pengajarannyabelum efektif secara optimal. Kemampuan kognitif siswa terganggu karena tidakmemilikibanyak kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Walaupun Siswa penerima informasi guru, namun proses pengajarannya belum efektif secara optimal. Kemampuan kognitif siswa terganggu karena tidak memiliki banyak kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Masalah selanjutnya adalahkeadaan sistem pembelajaran yang diterapkan di SMP pada umumnya monoton.Tentu sajapenelitian ini tidak dapat menilai secara optimal perbedaan kemampuan individu.Setiap individu,bersama denganyang lain, memiliki karakteristikfisik dan mental yang berbeda dalam hal kecerdasan,memori, motivasi, rasa syukur, penalaran dan sosialisasi**.**

Upaya pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan terus dilakukandanmengakibatkanbanyak perubahan kurikulum.Upaya pemerintah lainnya di jelaskan dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional. Undang-undang ini menjamin peningkatan kualitas pendidikan yang ada. Ini merupakan salah satu inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam setting pembelajaran, pembelajaran merupakan proses interaktif antara siswa dan guru..

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif,

serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikis peserta didik, menurut Pemerintah. Peraturan Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1..

Guru dapat menggunakan metode dan fasilitas yang melibatkan peserta didik secara aktif dan menciptakan suasana yang menyenangkan, menarik, dan saling berinteraksi sesuai dengan tahapan perkembangan menurut Pasal 19 ayat 1 PP tahun 2005. Tentang cara berpikir peserta didik, serta sifat dan keadaan anak didiknya. belajar. Keadaan ini juga penting dalam pendidikan jasmani pada siswa SMP.

Praktik pendidikan tidak dapat memisahkan peran guru sebagai sumber belajar.Oleh karenaitu, pendidikan harus memiliki kualifikasi dan kapasitas akademik sebagai sumber belajar.Salah satukeahlian yang harus dimiliki setiap pendidikan adalah:menguasai media pembelajarandengan adanya pengembangan materi teknik lompat jauh berbasis ppt *hyperlink* di SMP Swasta Imelda – kota Medan

Seperti yang terjadi pada masa ini dimana wabah virus *Covid-19* melanda dunia pendidikan yang menjadi hambatan terhadap aktivitas kita sehari-hari, dan pembelajaran di sekolah, bahkan sampai proses belajar mengajar terhadap siswa juga terganggu dan terhenti disebabkan oleh virus terebut. Dengan situasi seperti iniguru mau tidak mau dituntut harus memikirkan suatu inovasi terhadap pembelajaran terkhusus dalam membuat media pembelajaran.

Seperti yang kita ketahui bahwasanya pada Sarana belajar, selain metode pembelajaran, merupakan komponen penting dari proses belajar mengajar. Media

pembelajaran secara umum mengacu pada segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, memperbaiki, atau mengembangkan. pola pikir dan minat belajar pada siswa.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan Media pendidikan menarik tidak hanya sebagai alat, tetapi juga sebagai sarana penyebaran pesan-pesan instruksional. Selanjutnya, sumber daya instruktur digunakan untuk mengirimkan informasi, menarik minat siswa, dan membantu proses pembelajaran. Selain sejarah alatperaga, materi sekarang meliputi media cetak, alat peraga, alat bantu *audiovisual*, dan media komputer.

Seperti yang kita ketahui Ibu dari semua olahraga adalah atletik. Siswa dapat menggunakan cabor ini untuk pendidikan jasmani untuk mengembangkan daya tahan, kebugaran, kecepatan, dan kelincahan mereka. Pendidikan jasmani merupakan aspek penting dari pendidikan di semua tingkatan. Selain konsistensi bahan ajar, dapat sebagai sarana untuk mencapai tujuan pengajaran dan mencapai tujuan tertentu..

Demikian pula beberapa reformasi kurikulum sedang dilaksanakan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya yang Dikemukakan Pembelajaran merupakan proses interaktif antara siswa dan guru dalam suatu lingkungan belajar, selain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada tahap materi belajar dengan materi teknik lompat jauh berbasis ppt *hyperlink* padasiswa di SMP Swasta Imelda Medan, pertama perludiberikan materi pembelajaran dengan kemampuan materi teknik dasar. Pada umumnyapenguasaan keterampilan gerak yang dimiliki siswa SMP Swasta Imelda Medan belum baik. Hal ini terlihat pada

saat mengikuti pembelajaran lompat jauh dimana beberapa siswa masih kesulitan melakukan gerakan dasar lompat jauh.Oleh sebab itu peneliti melakukan observasi di sekolah SMP Swasta Imelda Medan bertujuan mengembangkan materi teknik lompat jauh yang dimana sistem mengajarnya menggunakan buku atau lembar kerja siswa (LKS) dengan memvariasikan melalui berbasis ppt *hyperlink*.

Pada saat dilakukan wawancara kepada beberapa siswa mengenai pembelajaran lompat jauh terhadap pemahaman yang mereka ketahui dari proses pembelajaran yang selama ini mereka dapatkan dari penjelasan guru tersebut, adapun penjelasan yang diberikan oleh siswa tersebut, mereka menjawab kurang paham terhadap materi yang diajarkan dan siswa juga sering merasa bosan dari penjelasan yang diberikan oleh guru tersebut. Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya Siswa cenderung merasa bosan ketika belajar lompat jauh karena tidak memahami pengajaran guru.

Pada era globalisasi saat ini, pembelajaran pendidikan jasmani harus dapat dilakukan secara efesien dan efektif, apabila proses pembelajaran penjas tidak dilakukan dengan konsisten, maka kita dapat tertinggal dengan Negara – Negara lain akan semakin jauh.

Dengan situasi saat ini pembelajaran dilakukan dengan daring menjadi pilihan yang layak untuk sisa semester Menurut Basilaia & Kvavadze, “pembelajaran online sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, dan perangkat lunak” (2020). Menurut Basilaia & Kvavadze (2020), “tren teknologi digital sebagai ciri khas revolusi

industri" merupakan modifikasi dari transfer pengetahuan. 4.0 untuk membantu pembelajaran saat terjadi pandemic.

Meskipun ada beberapa manfaat, jelasada kendala yang diakui pendidik dansiswa dalam pembelajaran online.Menurut Khasanah et.al (2020), kendala yang dihadapi adalah situasi di berbagai daerah di Indonesia, tidak semua daerah dapat diakses melalui layanan internet, dan pengiriman internet selalu lambat.Hal ini memungkinkan siswa untuk dipengaruhi oleh penggunaan internet mereka yang berat. Hambatan lain yang ditemukan adalah kemampuan orang tua untuk memberikan fasilitas pendidikan online seperti penggunaan internet yang mahal (Jones dan Sharma, 2019; Purwanto dkk. 2020).

Selain itu untuk memperkuatpeneliti melakukan observasi dan wawancara dilakukan dengan siswa kelas VII SMP Swasta Imelda Medanpada tanggal08 Januari dan 09 Januari 2021 untuk memperkuat hasil penelitian. Selanjutnya berdasarkan pengamatan peneliti terhadap siswa yang mengikuti mata pelajaran penjas yaitu data materi teknik lompat jauh, terlihat belum sepenuhnya siswa melakukan teknik lompat jauh yang baik, melainkan banyak gerakan yang tidak sesuai dengan teknik gerak dasar dalam lompat jauh dan ada juga beberapa siswa terlihat bosan terhadap pembelajaran, bingung terhadap penjelasan guru tersebut. Selanjutnya tidak terlihat adanya suatu variasi penyampaian informasi oleh guru menyebabkan pembelajaran menjadi monoton.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dan penjelasan dengan guru penjasorkes, peneliti mengajukan pertanyaan tentang pemahaman guru terhadap mata pelajaran tersebut materi pembelajaran teknik lompat jauh khususnya berbasis

ppt *hyperlink*. Selanjutnya adapun jawaban dari guru tersebut yang dimana siswa tersebut kurang memahami tentang teknik dasar dalam lompat jauh, melainkan hanya melaksanakan pembelajaran sesuai yang tertulis pada buku pendidikan jasmani yang terdapat disekolah serta ide yang ada pada saat ada dilapangan.

Salah satu hal yang menarik dalam meningkatkan skor lompat jauh adalah terkait dengan materi. Pada materi Pembelajaran yang digunakan memiliki pengaruh yang besar dalam kaitannya dengan hasil Di kelas, guru sering kali hanya berfokus pada mendapatkan hasil daripada mencoba untuk meningkatkan metode atau alat pembelajaran.

Guru harus memperbarui metode pengajarannya dengan menyesuaikan media pembelajaran dengan minat siswa sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Anak-anak akan senang untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan., dengan adanya media pengembangan materi teknik lompat jauh berbasis ppt *hyperlink*hal ini secara signifikan dapat mempengaruhi proses pembelajaran guru. Media *audiovisual* yang populer digunakan oleh Aplikasi Microsoft Office Powerpoint digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. PowerPoint memungkinkan guru untuk mendidik murid dan memberikan gambaran umum tentang bahan ajar karena karakteristiknya yang mudah dibuat, mudah digunakan, dan umumnya berbiaya rendah.

Dalam hal ini juga masa *Covid-19*sangatlah perlu suatu pengembangan pembelajaran yang seperti *video*, maupun pembelajaran *video* animasi sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran meski tidak melaksanakan tatap muka.Oleh

sebab itu peneliti melakukan sebuah pengembangan aplikasi berbasis ppt *hyperlink* yang berisi tutorial pembelajaran teknik dasar lompat jauh.

Pada awalnya pemikiran pembuatan tutorial lompat jauh, materi Ppt *video* pembelajaran atletik serta beberapa yang mencakup tentang materi pptdari *youtube*, sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah metode pengajaran aplikasi yang berbasis *powerpoint* (Ppt) *hyperlink*pada pembelajaran materi teknik lompat jauh.Yang dimana pada lampiran sudah dicantumkan tabel instrument Ppt sebagai bahan sebagai isi tesis peneliti.

Untuk peneliti yang mengevaluasi konten saluranYouTube dengan mengacu pada alat sumber, salah satu peneliti memberikan contoh alatuntuk saluran Shaza dan MadeWid & NiPutu Andriani yang berbeda dari temuan peneliti.Di channeltersebut, Shaza dan Made Wid& Ni Putu Andriani menggunakan materi pembelajaranppt lompat jauh, gambar, dan materi *audiovisual*, sedangkan peneliti menggunakan konsep materi,termasukppt *hyperlink* dengan konten tambahan yaitu kuis TTS. Pada soal TTS, nilai siswa secara otomatis diisi dengan data guru.Hasilnya, para peneliti mengembangkan materi teknik lompat jauh berdasarkan ppt *hyperlink* untuk siswa sekolah SMP.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, bahwa seorang gurudapat memiliki suatu pengetahuan yang baik terkhusus tentang materi teknik lompat jauh berbasis ppt *hyperlink* yang diajarkan, sehingga nantinya bisa diterapkan terhadap siswa. Selain itu dilihat dari pentingnya suatu pengembangan materi yang mana berpengaruh untuk siswa agar paham materi teknik lompat jauh yang guru jabarkan tersebut terkhusus pada sekolah menengah pertama yang

terletak di SMP Swasta Imelda Medan–Kota Medan, oleh karenaitu, ada baiknya menyelidiki masalah dalam penelitian ini. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Materi Teknik Lompat Jauh berbasis PPT *Hyperlink* Pada Siswa kelas VII SMP ".

B. Fokus Masalah

Masalah terkait Peneltitian ini difokuskan padapengembanganmateri teknik lompat jauh berbasis *ppt hyperlink*di SMP Swasta Imelda Medan, Kecamatan Medan Timur– Kota Medanyang dimana selama ini bersumber dari buku dan dikembangkan melalui media *Powerpoint* (PPT) *Hyperlink*, oleh karena itu siswa lebih memahami materi pengetahuan lompat jauh yang disampaikan guru kepada siswa.

C. Pembatasan Masalah

Atas alasan dilatar belakang serta fokus masalah Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pembangkitan materi metode lompat jauh berbasis PPT Hyperlink untuk siswa kelas VII SMP Swasta Imelda Medan Kecamatan Medan Timur – Kota Medan sebagaimana tersebut di atas dan tanpa penjelasan yang rinci.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut: Bagaimanakah pengembangan materi teknik lompat jauh berbasis *PPT hyperlink* untuk peserta didik kelas 8 SMP Swasta Imelda Medan, kecamatan Medan Timur – Kota Medan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitan ini untuk menghasilkan pengembangan materi teknik lompat jauh berbasis PPT *hyperlink* siswa kelas VII di SMP Swasta Imelda Medan– Kota Medan.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian, diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti muda baik secara teoritis maupun praktis, memungkinkan mereka untuk melakukan dan memperoleh hasil perhitungan dengan mengembangkan materi teknik lompat jauh berbasis hyperlink PPT untuk siswa SMP, serta mendukung pemanfaatan teknologi di Era Revolusi 4.0. dalam pendidikan.